NES-AL-ESP

ZELDA II

The Adventure of LINK™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Ⓣ

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

*Este video juego solo puede ser utilizado con el NES-Versión Española (modelo : NESE-001)

Gracias por elegir el cartucho Zelda II-The Adventure of Link™ de Nintendo Entertainment System.™

Por favor, lee este manual de instrucciones para asegurar un correcto manejo de tu nuevo juego, y guárdalo después para futuras consultas.

INDICE

La Historia de la Aventura de Link 3
Link Viaja de Nuevo por la Tierra de Hyrule 17
La Aventura de Link: Buscando el Tercer Triforce 21
Datos del Juego y Guia de tus Aventuras 41

PRECAUCIONES

1) No sometas el cartucho a temperaturas extremas.
2) No lo sumerjas en el agua.
3) No lo limpies con aguarrás, alcohol u otros disolventes similares.

©1990 Nintendo Co., Ltd.

La Historia de la Aventura de Link

- *Al final de una fiera lucha, Link derrotó a Ganon, recuperó el Triforce y rescató a la Princesa Zelda.*
- *Sin embargo, ¿Ha terminado todo realmente?*
- *Muchas estaciones has pasado desde entonces*

Hyrule estaba camino de la ruina. El poder que el malvado Ganon dejó tras de sí causaba el caos y la destrucción. Además, incluso después de su derrota, algunos de los esbirros sobrevivieron para esperar su regreso.

La llave para el retorno de Ganon era la sangre de Link, el valiente guerrero que acabó con el Rey del Mal. Este podría revivir si Link es sacrificado y su sangre es esparcida sobre las cenizas de Ganon.
Mientras tanto, Link permanecía en el pequeño reino de Hyrule, dedicándose a recuperar sus fuerzas. Pero las circunstancias no parecían estar de su parte.
Un día, una extraña marca apareció en la mano de Link poco antes de su 16 aniversario, con la forma del blasón del reino. Preocupado, Link fue a visitar a Impa, la dama que cuidaba a la Princesa, quien se asustó

considerablemente al ver la marca. Cuando ella pudo recobrarse del sobresalto, llevó a Link al Castillo del Norte.
Allí había una puerta llamada "la puerta que no se abre". Sólo los descendientes de la familia Impa que servían al rey conocían el secreto para abrirla. Impa tomó la mano izquierda de Link y presionó su dorso contra la puerta. Tras un sonoro crujido, la puerta se abrió lentamente, mostrando un altar en el centro de una habitación con una bella dama sobre él. "Aquí descansa la Princesa Zelda", comenzó a decir Impa lentamente.

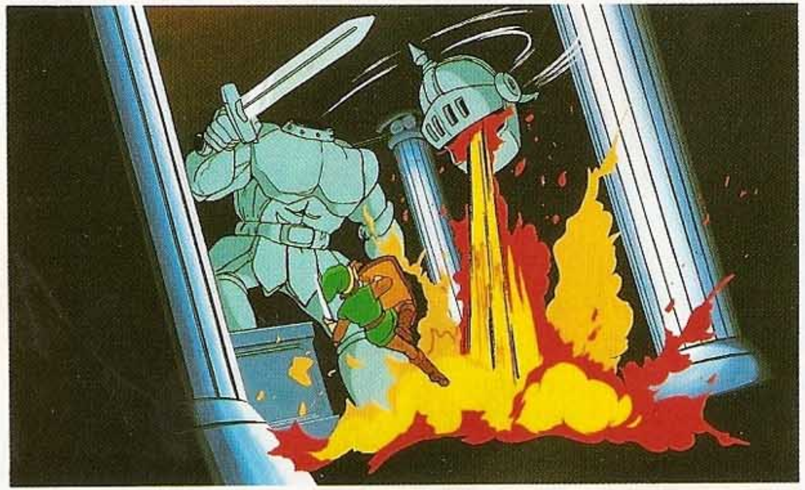
"Link, ha llegado la hora de contarte la Leyenda de Zelda. Se dice que hace mucho tiempo, cuando Hyrule era un gran país, un buen gobernante mantenía la paz mediante el Triforce. Después tuvo un hijo y murió. Entonces, el joven príncipe debía heredar todas las posesiones de su padre, pero sólo consiguió encontrar una parte del Triforce. Buscó sin descanso las piezas que faltaban, pero no pudo encontrarlas. Poco tiempo después, un mago próximo al rey le dió inesperadas noticias. Antes de morir, su padre había dicho algo sobre el Triforce sólo a la hermana más joven del

príncipe, la Princesa Zelda. El príncipe corrió a preguntarle, pero ésta no pudo decirle nada. Después, el mago la amenazó con someterla al hechizo del sueño eterno, pero aún así, la Princesa se mantuvo en silencio.''
''En su ira, el mago intentó lanzar el hechizo sobre ella. El sorprendido príncipe trató de detenerle, pero el mago lo apartó y se dirigió hacia la Princesa. Finalmente, el hechizo fue lanzado, y Zelda cayó en un profundo sueño del que no despertaría jamás. A la vez, el mago también cayó muerto de forma fulminante. Lleno de pesar, el príncipe colocó a la

princesa en esta habitación, esperando que algún día volvería a la vida. Para que esta tragedia nunca fuese olvidada, ordenó que todas las niñas nacidas en el seno de la familia real recibieran el nombre de Zelda.''
Desde el altar donde la Princesa Zelda reposa en su profundo sueño. Impa tomó seis cristales y un pergamino con el blasón y se dió a Link. ''Durante generaciones, mi familia ha guardado estos objetos, que han estado ocultos esperando que llegue un gran rey. El pergamino está escrito en un antiguo código que nadie puede leer ahora. Pero tú que tienes la marca del blasón

sí puedes harcerlo. Se dice que la forma de reunir el Triforce está escondida en él. Ahora es el momento de que lo leas.''
Link cogió el pergamino con algunas dudas, y ¿Sabes lo que pasó? Aunque jamás había visto los símbolos que en él habîa escritos, vió que podía leerlos como si le estuvieran hablando.
Esto es lo que había escrito en el pergamino:
''A tí que controlarás el Triforce en el futuro, te revelaré todos sus secretos. Hay tres clases de Triforce: Poder, Sabiduría y Coraje. Cuando los tres hayan sido juntados, el Triforce mostrará su máximo poder. De los tres, tengo el Poder y la Sabiduría guardados en el reino. Pero el Triforce del coraje lo he escondido por una razón.''
''No todo el mundo puede usar el Triforce. Requiere un fuerte caracter, sin malos pensamientos. Pero también es preciso poseer ciertas cualidades innatas. Desgraciadamente, no he encontrado a esa persona en toda mi vida.''
''Por ello, he decidido lanzar un hechizo sobre toda la tierra de Hyrule. Un blasón aparecerá grabado en un hombre joven y virtuoso que haya madurado correctamente, que haya tenido muchas experiencias, que haya alcanzado una cierta edad. Pero, ¿Qué ocurrirá si alguien más utiliza el

Triforce? Si se hace un mal uso de este poder, vendrán grades males.''
''El Triforce del Coraje está escondido en el Gran Palacio del Valle de la Muerte, sobre la gran isla de Hyrule. No obstante, para entrar deberás vencer primero a los guardianes y hacer desaparecer la ''fuerza custodia''. Cuando hayas derrotado a los guardianes de los seis palacios, que yo



mismo crée para prevenir posibles invasiones sobre Hyrule, debes colocar un cristal en la parte superior de la estatua que encuentres. Cuando hayas hecho esto con los seis palacios, la "fuerza custodia" del Valle de la Muerte desaparecerá, y entonces al fin podrás entrar al Gran Palacio. En él, encontrarás al último guardián. Sólo podrás obtener el Triforce si consigues derrotarle."

"No debes tener miedo. Tu eres el único que puede hacerse con el Triforce. Eres la única esperanza de Hyrule."

Impa imploró a Link, quien levantó lentamente su cabeza después de leer el pergamino.

"El hechizo mágico lanzado sobre la Princesa Zelda seguramente se romperá si el Triforce es usado."

"Por favor, Link. Une el Triforce y salva a la Princesa. Sólo así traerás la paz a Hyrule."

Link asintió silenciosamente, y salió de la habitación después de mirar fijamente hacia el altar.

Entonces, con una espada mágica en su mano izquierda y un escudo en la derecha, emprendió solo su largo viaje. Al mismo tiempo, los esbirros de Ganon se aliaron con los demonios del mundo subterráneo, y comenzaron a trabajar para devolver la vida a su líder muerto.

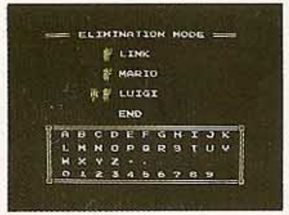
Los vastos territorios de Hyrule jalonan la Aventura.

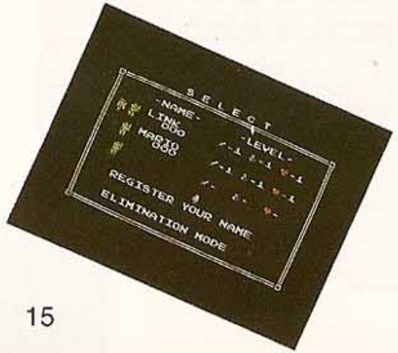
Hay seis palacios escondidos en Hyrule. Link debe ganar experiencia luchando contra los esbirros de Ganon, y conseguir información hablando con los lugareños aquí y allá. Además, después de derrotar a los guardias de los palacios del Valle de la Muerte, debe alcanzar su objetivo final: obtener el Triforce del Coraje.

•Crea un Nuevo Link

Después de aparecer la pantalla del título, pulsa START para cambiar la pantalla al modo de Selección (SELECT) mostrado a la derecha. Para comenzar un nuevo juego, selecciona REGISTER YOUR NAME (Registra tu Nombre) y la pantalla cambiará a la modalidad REGISTER mostrada también a la derecha.

Puedes dar un nuevo nombre a Link si seleccionas letras de la parte inferior usando el bloque de control y el botón A (máximo de ocho letras). Si quieres cambiar a Link, puedes elegir el Link que quieras seleccionando ELIMINATION MODE (Modalidad de eliminación) como se muestra en el último dibujo de la derecha.





El juego comenzará si el Link con el nombre puesto en la modalidad de selección es elegido. En cada modalidad, mueve el hada usando el botón SELECT y selecciona usando el botón START. Cuando eliges END, la pantalla vuelve a la modalidad de selección.

Si tu juego termina mientras estás en el último palacio, y entonces eliges CONTINUE, tu juego continuará desde la entrada de dicho palacio. De otra forma, empezarás desde el principio.

No pulses los botones de POWER o RESET de tu consola desde el momento de haber salvado el juego hasta que aparece la pantalla de selección, ya que si lo haces puedes perder los datos almacenados.

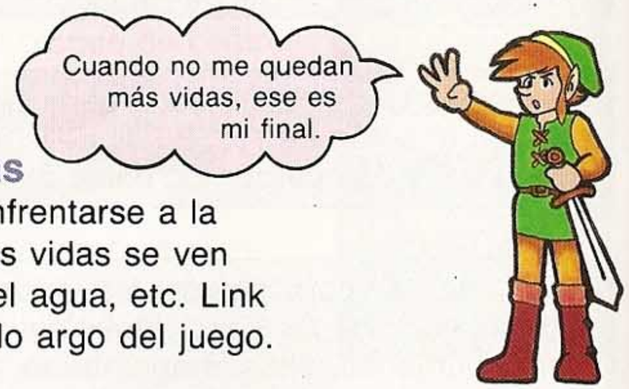
Si guardas tu datos de juego para jugar más tarde, debes mantener pulsado el botón de RESET al desconectar la consola. Si no haces esto, se pueden perder los datos almacenados.

La pila se usa para guardar los datos de hasta cinco jugadores. Dependiendo de las condiciones en que sea guardado el cartucho (como humedad, altas temperaturas, etc.), la vida de la pila puede verse reducida.

Link Viaja de Nuevo por Hyrule

Los Dominios del Castillo del Norte

Este es el Castillo del Norte. La aventura de Link va a empezar.
La Princesa Zelda continúa durmiendo plácidamente en el altar.

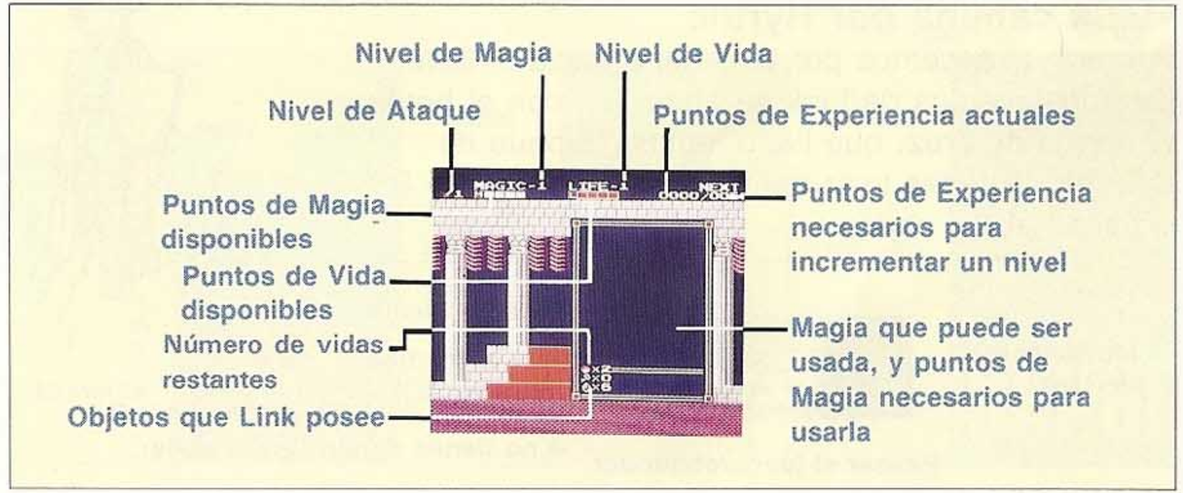


•Link Comienza con 3 Vidas

Link ha recibido tres vidas para enfrentarse a la aventura que va a comenzar. Estas vidas se ven reducidas en una cuando cae en el agua, etc. Link debe preservarlas en lo posible a lo argo del juego.

•Veamos el estado de Link antes de salir del Castillo.

Link tiene tres elementos de poder (ATAQUE, MAGIA y VIDA), y el estado de cada uno se muestra en la parte superior de la pantalla. Los Puntos Disponibles muestran en que cantidad pueden ser usados después esos poderes, dependiendo de la habilidad correspondiente de Link con cada uno de ellos. Cuando pulsas el botón START durante el juego horizontal, aparece la sub-pantalla en la que puedes comprobar la magia y las posesiones disponibles.

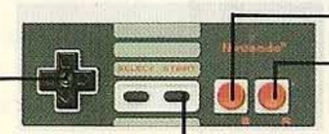


Los Alrededores del Castillo del Norte

Link ha dejado el Castillo. La aventura finalmente ha comenzado. Ahora puedes ver el aspecto de las tierras de Hyrule. También ves la figura de Link a medida que él avanza hacia el Este a lo largo del camino que atraviesa el lago. La pantalla que aparece cuando Link se mueve se llama "mapa general".

•Link camina por Hyrule

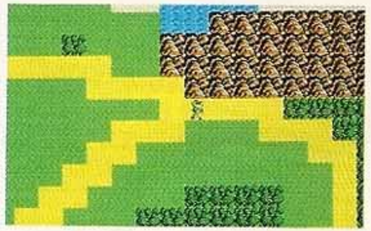
Primero, avancemos por el camino hacia el Este. Los movimientos de Link se controlan con el botón en forma de cruz, que llamaremos "Bloque de Control". Puedes usar también los botones A y B si tienes algún objeto.



No puedes usar los botones A y B si no tienes objetos en tu poder.

•Pueblos, bosques, montañas y otros terrenos de Hyrule.

Hyrule, con su abundante naturaleza, está, hecho de varios paisajes, como montañas, bosques, ríos y llanuras. Link puede mover hacia cualquier parte excepto el agua (ríos etc.) o áreas peligrosas, como las montañas. Podrá encontrar ciudades, cuevas, y grandes rocas bloqueando caminos.

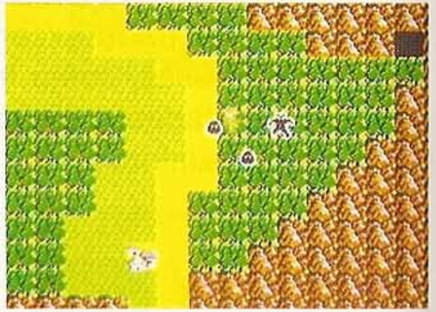


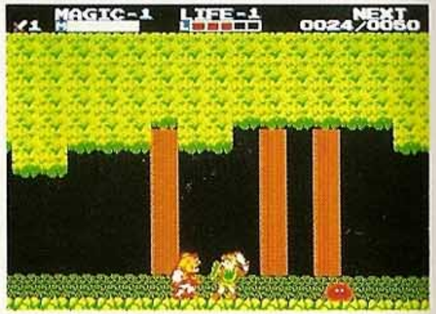
Carretera		Llano		Bosque	
Mar/Río		Desierto		Pantano	
Montaña		Cementerio		Puente flotante	

La Aventura de Link: Buscando el Tercer Triforce

Aparecen los secuaces de Ganon

¡Oh, Dios mio! Por descuido, Link se ha salido del camino y ha entrado en el bosque. Justo entonces, la sombra del enemigo aparece... Cuando Link camina fuera de la carretera, los esbirros de Ganon se aproximan buscando una oportunidad para atacar. Estos enemigos son representados por los dos símbolos mostrados abajo. Cuando Link toca uno de estos símbolos, la pantalla cambia a la escena de combate.





Enemigo poderoso

Enemigo débil

Escena de Combate - la lucha comienza.

Basicamente, la lucha consiste en infligir daños con la espada y parar ataques con el escudo. Muévete cuidadosamente estudiando el tamaño del enemigo y la altura desde la que ataca. Cuando Link está en las posiciones mostradas a la derecha, puede parar ataques a la altura ○. Cuando el ataque viene de la altura ×, resultará dañado. Si un maestro de armas le enseña el arte de usar la espada, el podrá saltar y estocar como se ve a la derecha.

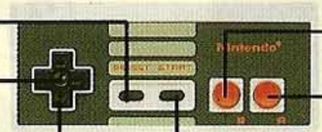
Normal

Pulsando hacia abajo

Estocada hacia arriba

Estocada hacia abajo

Operaciones de control en la escena de lucha

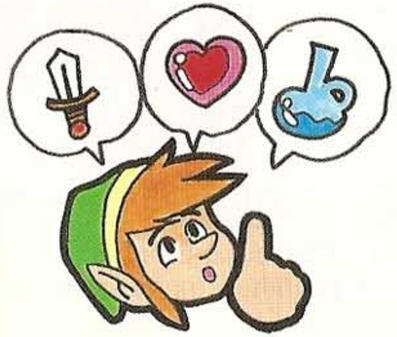


Derrotando al enemigo y adquiriendo experiencia

¡Bum! Link ha derrotado brillantemente al enemigo y ha aparecido un número en la pantalla.
Este número muestra los puntos que Link consigue por derrotar al enemigo. Esto significa la cantidad de experiencia que has obtenido en la lucha. Link se hace más fuerte consiguiendo estos puntos. Cuanto más fuerte es el enemigo, mayor número de puntos podrás conseguir, pero Link puede ser derrotado si se enfrenta a un enemigo demasiado fuerte para él en ese momento. Intenta conocer el poder de los enemigos con los que combates. No te despistes por un sólo punto.

•Link se hace más fuerte consiguiendo más experiencia.

Cuando Link consigue puntos, y alcanza la cantidad indicada como NEXT en la parte superior derecha de la pantalla, puedes aumentar el nivel de uno de tus tres elementos. Automáticamente aparecerá un menú de selección, como el que ves a la derecha, sobre-impresionado en la pantalla de combate. Mueve la flecha usando el bloque de control hacia el elemento que tienes suficientes puntos para incrementar, y pulsa START para seleccionarlo. Si prefieres aumentar primero tus otros niveles, elige CANCEL y sigue luchando hasta tener los puntos suficientes para ello.



Cuando el juego ha terminado, o cuando es guardado en memoria, los puntos bajan a cero.

•Puedes hacer a Link más fuerte usando los tres elementos

Los tres elementos que Link posee pueden subir hasta el nivel 8. Cuando llegas más allá, obtienes una vida extra. Pero, ¿Qué sucede cuando incrementas cada nivel?...

ATAQUE

Cuando incrementas este nivel, tus ataques pueden hacer más daño al enemigo.

MAGIC

Cada vez que aumentas este elemento, se reduce el número de puntos que gastas al usar la magia.

LIFE

Es el poder defensivo de Link. Se reduce el número de puntos de vida que pierdes al ser dañado por el enemigo.

Link recupera toda su energía cuando incrementas los puntos de Magia o de Vida. Pero, debe encontrar en alguna parte los contenedores que permiten incrementar el límite de puntos.

•El escenario y el enemigo dependen del paisaje donde transcurre el combate.

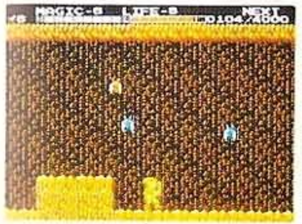
LLANOS

Territorio plano sin obstáculos de ningún tipo. Combatir y escapar es fácil, y puedes mover en cualquier dirección.

Bit (Rojo) Bot (Azul)

Son unos pequeños monstruos gelatinosos que se arrastran por ahi. Ten cuidado porque saltan.

CUEVA



Este lugar es oscuro y sofocante comparado con otros escenarios. Su trazado es muy complejo, con escalones y hoyos.

Ache

Es un murciélago que vive en lugares oscuros. Habitualmente cuelga de los techos de las cuevas o las ramas de los árboles.

DESIERTO

Este es un paisaje seco. En él vive un monstruo con forma de insecto que se ha adaptado al ambiente. También hay lugares donde los vientos son fuertes, y pequeñas piedras vuelan por el aire.

Geldarm

Un largo gusano que sale del suelo hacia lo alto. Sólo podrás dañarle si le das en la cabeza.

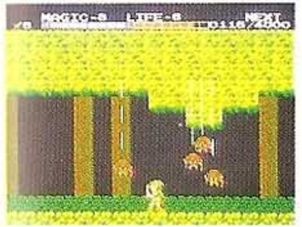
Goriya

Es un pequeño diablo que ataca a Link con un boomerang. Puedes parar este arma con el escudo. Ten cuidado, porque estos diablos también pueden aparecer en los llanos y las cavernas.

Lowder

Se trata de un escarabajo que se arrastra por el suelo. Puede quitarte energía vital. También vive en las cuevas.

BOSQUE



Este lugar es frío y está lleno de gruesos árboles que no dejan pasar la luz. Muchos enemigos escondidos en los árboles saldrán para atacarte.

Molblin

Este es un pequeño demonio que vive habitualmente en los bosques. Ataca a Link arrojando lanzas, y se mueve lentamente.

Deeler

Se mueve arriba y abajo por un hilo suspendido de un árbol. Los Deelers de color azul saltan al suelo para atacar.

Moby

Vuela directamente hacia Link para atacar desde el aire. Tiene poca energía, pero es rápido y difícil de derrotar.

PANTANO

Las zonas pantanosas tienen una superficie parecida al barro. Es difícil caminar por ellas, ya que Link se hundirá al intentarlo.

Octorok
Un especie de pulpo que vive en la superficie. Salta y ataca escupiendo rocas.

Daira
Un soldado-cocodrilo que ataca con un hacha. El escudo de Link no podrá resistir su impacto.

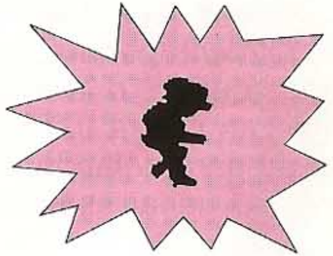
CEMENTERIO

El cementerio está construído sobre una pequeña colina. En el centro de este lugar, está instalada la tumba del rey.

Moa
Se trata de un fantasma que vuela sobre las tumbas. Si no llevas la cruz, no podrás verlos a todos.

•Si Link es derrotado, Ganon volverá.

"¡Oh, no!" Si Link pierde todas las vidas que le han sido dadas sin haber luchado bien, Ganon volverá y ese será el final de la aventura. Cuando esto ocurre, los puntos obtenidos vuelven a quedarse en cero y hay que empezar de nuevo desde el castillo.

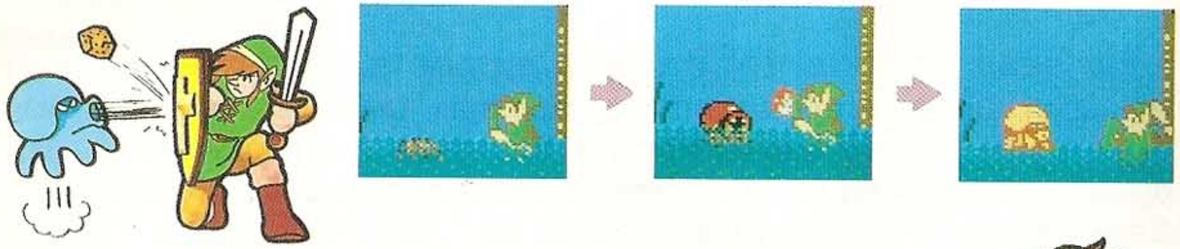


•¡No seas impaciente! Primero aumenta tus niveles.

Si Ganon vuelve, Hyrule se arruinará aún más. Debes actuar con cautela para prevenir que esto ocurra. Si piensas que no tienes posibilidad de derrotar a un enemigo, intenta aumentar tus niveles. Sabemos lo que sientes. Quieres ir directamente a tu meta, que son los palacios y los lugares donde no has estado antes, pero debes contenerte. ¡Procura estar a la altura de tus circunstancias!

•Conoce al enemigo para repeler sus ataques.

Normalmente tendrás que combatir contra enemigos un poco más fuertes que tú, o la aventura no progresará. Los enemigos duros no solo se lanzan contra tí, sino que a veces usan objetos para atacar. Usa tu escudo para defenderte, y ataca cuando veas una oportunidad. La mejor forma de ganar es conociendo los movimientos del enemigo.



Estas armas no pueden ser detenidas con el escudo.

Esquiva los objetos que no puedas parar con el escudo.

Bola de hierro

Hacha

Maza

Bola de Fuego

•Solo debes usar la magia cuando realmente la necesites.

Mientras continúa su aventura, Link puede coger y usar varias magias (ver página 43). La Magia sólo se puede usar con los puntos que Link posee para ese elemento, pero no tengas reparo en utilizarla cuando tu enemigo sea demasiado fuerte.

•Un hada te devuelve tu energia.

A veces, un hada aparece junto a los enemigos. Link recupera su vida si la toca. Las hadas viven en todo tipo de lugares.

Inténtalo otro día si las cosas no salen bien.

Cuando las cosas no marchan como te gustaría, ¡No te agobies! Después de acabar el juego, elige la opción SAVE (grabar). Tus posesiones y niveles se almacenarán para futuras partidas.

PRECAUTION: PARA EVITAR DAÑOS EN LA INFORMACION ALMACENADA, MANTEN PULSADO EL BOTON "RESET" CUANDO APAGUES LA CONSOLA.

•Llegando al pueblo cercano al castillo.

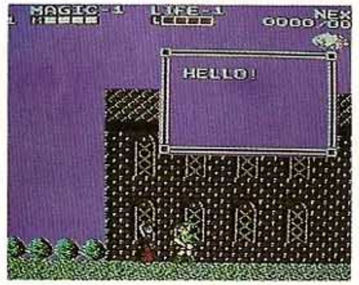
Si caminas a lo largo de la carretera, finalmente verás un pueblo. "Si pregunto a las gentes de la aldea, quizás podrán contarme algo sobre los palacios.", pensaba Link mientras se acercaba al pueblo. Por sus calles llenas de casas, los habitantes del lugar parecen muy ocupados, andando de aquí para allá. Sin duda, ellos esperan que la paz vuelva a Hyrule. En algunos pueblos, hay maestros de armas.

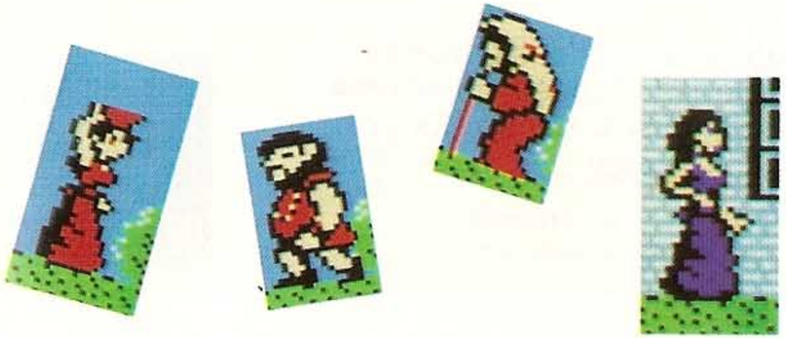
Hay maestros de armas escondidos en algunos pueblos.

Aprende a hacer la estocada con salto que te enseñarán estos hombres. Habrá lugares donde no podrás avanzar si no dominas esta técnica.

•Puedes obtener importante información hablando con los lugareños.

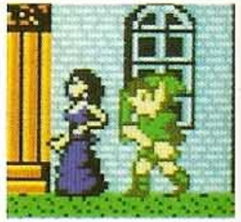
Si pulsas el botón B cuando Link está cerca de una persona, puedes hablar con ella. Las gentes del pueblo escucharán la historia de Link y le darán varias respuestas.
Hay todo tipo de personas. Algunas darán buenos consejos y otras pedirán favores.
Además, si pulsas el botón B cuando Link no está cerca de una persona, puedes buscar y ver si hay algo allí.

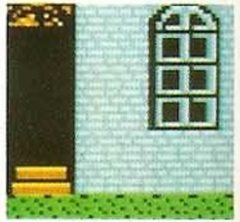




•También hay personas que invitaran a Link a entrar en sus casas.

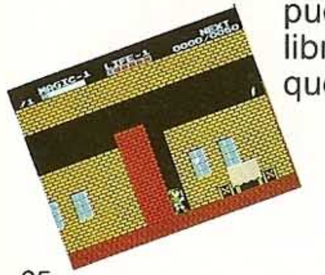
Algunas personas invitarán a Link a entrar en sus casas. Sigue a quien te invite y colócate frente a la puerta de la casa.





Entra en la casa pulsando hacia arriba cuando la puerta está abierta. Incluso dentro de la casa, puedes hablar con la persona y buscar cosas usando el botón B. Ten cuidado de no quedarte fuera por no entrar a tiempo.

Ocasionalmente, hay casas con las puertas abiertas. Puedes entrar en ellas libremente, y buscar dentro. Es posible que encuentres algo.

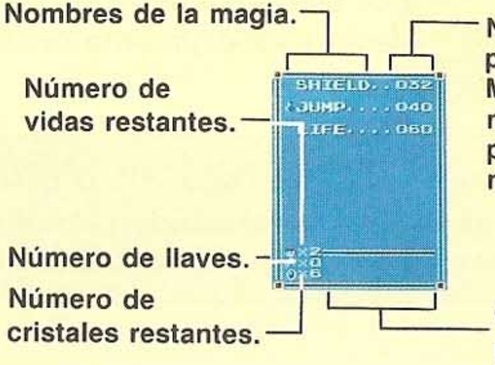


•Veamos si has aprendido algo de magia.

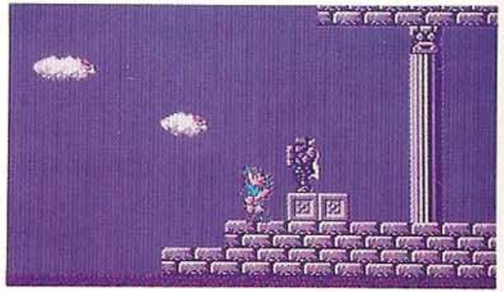
Hay gente en los pueblos que te enseñarán magia.
Dependiendo del tipo de magia, habrá veces que no te enseñarán si aún no tienes suficientes contenedores de magia o no satisfaces ciertas condiciones. Podrás aprender al menos un truco mágico en cada pueblo.

¿Cómo usas la magia que has aprendido?

Puedes usar la magia pulsando el botón SELECT cuando estás en una escena de combate o en un pueblo. Debes seleccionar un tipo de magia en la sub-pantalla antes de usarla. A la derecha puedes ver una explicación de esta sub-pantalla. Estúdiala cuidadosamente.



Entrando en el Palacio

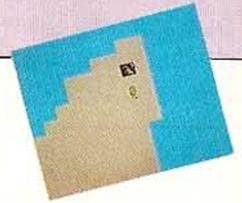


Después de obtener información en el pueblo, Link ha llegado al palacio, después de muchos combates en los que ha incrementado un poco sus niveles, y habiendo obtenido varias magias en distintos pueblos. Si aún no

has mejorado tu nivel ni has conseguido magia, será mejor que no entres todavía. El palacio es un lugar que a pesar de ser antiguo se mantiene firmemente en pie. Por ello, los enemigos que encontrarás dentro también serán especialmente resistentes y peligrosos.

El palacio se convertirá en piedra.

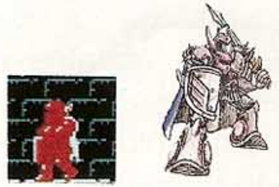
Si encuentras un objeto en el palacio, coloca un cristal en la estatua y escapa. Este se convertirá en piedra. No olvides coger la llave.



•El interior del palacio está lleno de poderosos enemigos.

Estos enemigos son aquellos que el Rey creó y escogió para defender el palacio. Son increíblemente duros.

Ironknuckle
Un guerrero de hierro elegido por el Rey. Existe en muchas formas, y puede usar con un escudo y una espada.



Myu
Es un ser gelatinoso con cuernos que salen de su cuerpo. Como es pequeño, debes usar un golpe bajo para darle.

Stalfos
Se trata de un esqueleto guerrero que usa con destreza la espada, aunque es torpe manejando el escudo.

El palacio es un complejo laberinto

El palacio es un laberinto que comprende muchas pantallas. Usa el mapa de la izquierda como guía, y haz el tuyo propio a medida que avances.

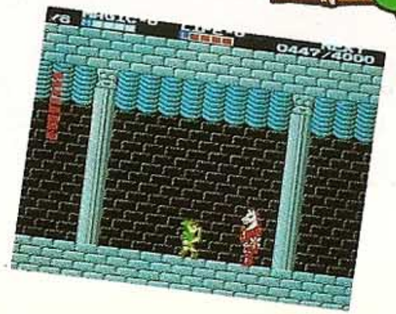
•Encuentra los objetos que hay en el palacio y dirígete a la estatua de piedra.

Además de los objetos que hay en el palacio, también puedes encontrar objetos escondidos que son necesarios para la aventura. No debes olvidar que no sólo se trata de derrotar a los guardianes, sino también de buscar dichos objetos.

También hay puertas cerradas, por lo que deberás buscar las llaves.

◀Puerta cerrada

Durante la lucha con los guardianes principales del palacio, la energía vital del enemigo aparece a la izquierda de la pantalla. No es mala idea tener un ojo puesto en este indicador mientras combates.



Y por fin, el Gran Palacio

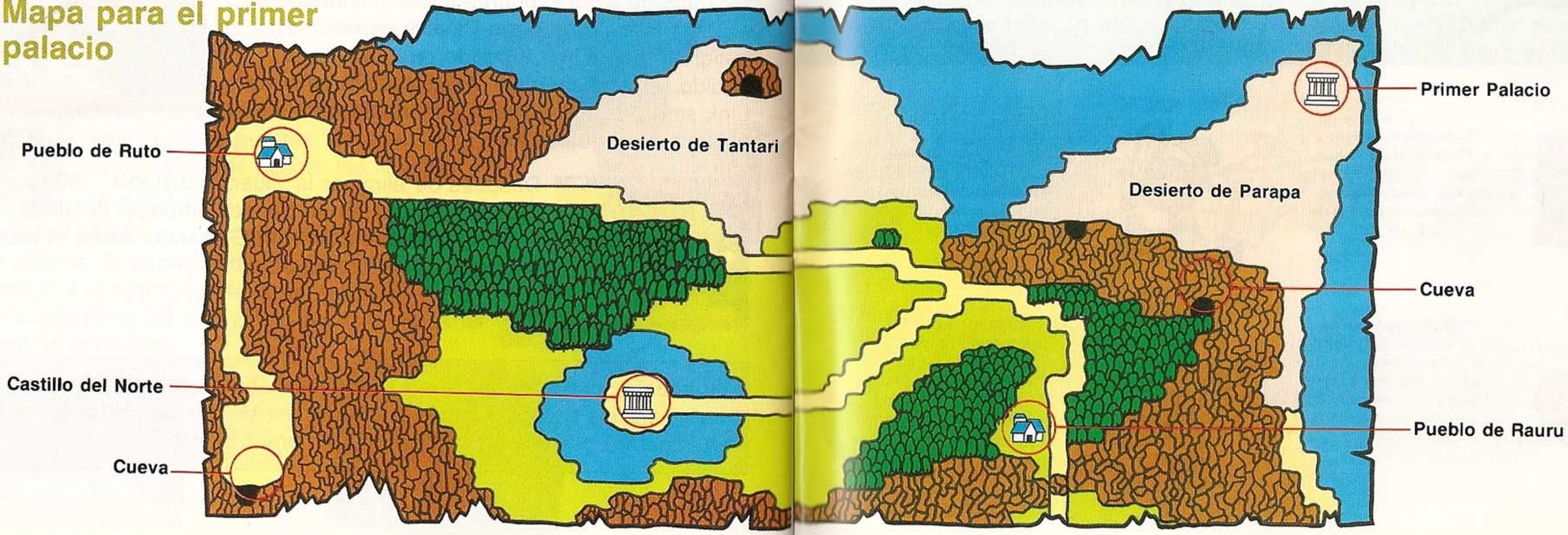
Si los seis cristales están situados en las estatuas de piedra, podrás entrar finalmente en el Gran Palacio. El Gran Palacio es tan peligroso que supera todo lo que Link haya podido llegar a imaginar. El verdadero valor de Link será puesto a prueba cuando se enfrente al último de los guardianes.

Después de eliminar la "fuerza custodia" del Gran Palacio y entrar en él, puedes empezar desde la entrada si eliges CONTINUE cuando acabe el juego. ¡Hazlo lo mejor que puedas!

Si intentas entrar en el Gran Palacio sin haber superado primero los seis palacios menores, serás obstruído por la "fuerza custodia" que te impedirá pasar, y sólo conseguirás perder tiempo.

Datos del Juegos y Guía de Tus Aventuras

Mapa para el primer palacio



•Esta es la magia que aprenderá Link.

Hay 8 tipos de magia que Link puede aprender en los pueblos. Usa la magia teniendo en consideración los puntos de magia que te queden, los puntos que consume cada magia, y los efectos que produce. Link no podrá avanzar sin usar magia. La magia termina cuando cambias de pantalla.

CORAZA

Aumenta la vida de Link temporalmente. Reduce el daño que recibe del enemigo a la mitad. Esta magia es útil cuando el nivel de Link es bajo.

SALTO

Usando esta magia Link aumenta su poder de salto. De este modo puede subir a alturas que no podría alcanzar con un salto normal.

VIDA

Esta magia puede recuperar los puntos de vida perdidos por Link (¡Pero sólo hasta cierto límite!). Es recomendable usarla cuando estás a punto de morir.

HADA

Esta magia te convierte en un hada. Puedes volar usándola. Te será muy útil para superar terrenos peligrosos, como acantilados, etc.

Consigues 16 puntos de MAGIA por cada contenedor. Piensa en cómo usar la magia teniendo en cuenta el número de puntos restantes.

FUEGO

Cuando usas esta magia, puedes lanzar bolas de fuego a través de tu espada cuando pulses el botón B. Seguro que muchos de tus enemigos odian el fuego.

HECHIZO

Esta magia te permite lanzar hechizos, cuyos efectos todavía son desconocido. Se dice que pueden hacer temblar de miedo a los enemigos.

REFLEJO

SE trata de una misteriosa magia que puede repeler los hechizos de los magos en el palacio. Normalmente los escudos sólo reflejan los hechizos de un mago.

TRUENO

Esta es la más poderosa de las ocho magias, ya que puede dañar a todos los enemigos de la pantalla. Además, Link debe ser muy fuerte para poder usarla.

•Objetos que te abren el camino hacia el Triforce

Puedes encontrar diversos objetos en los 6 palacios y en las cuevas. A continuación te presentamos todos estos objetos. Los que figuran en la página 46 aparecen en la sub-pantalla durante las escenas de lucha. Los objetos se pueden obtener golpeándolos con la espada una vez encontrados.

Jarra Mágica		Recupera los puntos de magia de Link. Hay de dos tipos: azul y rojo. Cada una tiene un poder de recuperación diferente.
Bolsa del Tesoro		Bonificación que aumenta los puntos de experiencia de Link. ¡Presta atención! ¡Algunos enemigos las dejan caer!
Contenedor de Corazones		Aumenta en uno el número de contenedores de vida disponibles, y recupera los puntos de vida perdidos. Esto significa que aumenta el poder total de vida.
Contenedor Mágico		Aumenta en uno el número de contenedores de magia, y recupera los puntos de magia perdidos. Los puntos se incrementan hasta un máximo de 16.
Muñeco		Como ves, se parece mucho a Link. Su efecto consiste en añadirte una vida más.

Candelabro		Cuando lo consigues, podrás ver dentro de los lugares donde antes todo era oscuridad.
Martillo		Puede romper rocas y contar árboles en el mapa principal. Usalo con el botón A.
Guante Metálico		Utilízalo para romper los bloques en los palacios con tu espada.
Balsa		Te permitirá cruzar el mar desde el puerto. ¿Qué habrá al otro lado?
Botas		Según la leyenda, se dice que si te pones estas botas podrás hacer algo extraordinario.
Flauta		Te permitirá tocar la legendaria y misteriosa música de Hyrule. Este sonido traerá viejos poderes.
Llave Mágica		Con ella podrás abrir muchas puertas cerradas.
Cruz		Con su secreto poder, serás capaz de ver a enemigos que normalmente no puedes ver.

•Recuerda el manejo de los controles durante el juego

En la Aventura de Link, las operaciones de control pueden variar según los escenarios. La tabla siguiente te hace un resumen de las mismas. Aprende a usarlas practicando con Link.

Operaciones en el mapa principal	**Mover a Link** **Tocar la flauta** **Usar el martillo** **Pasar/continuar el juego**
Operaciones en las escena de combate	**Usar MAGIA** **Llamar Sub-pantalla** **Mover a Link, seleccionar Magia y nivel** **Usar la espada** **Saltar** **Bajar escudo, saltar y estocar** **Aumentar el nivel de Link**
Operaciones en los pueblos	**Para entrar en una casa** **Para hablar con la gente** **Mover a Link**

*Otras operaciones de control son las mismas que en la escena de lucha.

El juego se puede parar si se pulsa el botón A del mando 2 y el bloque de control hacia arriba cuando se está en la sub-pantalla.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.
También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.
Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

S T 10429

Nintendo®

Printed in Japan